

LES RELATIONS ENTRE SON ET IMAGE

1 - Au cinéma, il existe trois **éléments** constituant l'expression sonore :

- les VOIX (parlées, chantées, onomatopées, rires...)
- les BRUITS
- les MUSIQUES

Pour le cinéma muet, seuls la musique - et parfois les bruits - sont utilisés.

2 - On peut définir trois types de **rapports entre le SON et l'IMAGE** :

- le **son IN** : ... la source du son est visible à l'écran = son synchrone
- le **son HORS-CHAMP** : ... la source du son n'est pas visible à l'image, mais elle peut être imaginativement située dans l'espace-temps de la fiction montrée = son diégétique (la diégèse est le "monde" montré et suggéré par le film.)
Exemple : on entend la course d'un cheval avant de voir l'animal apparaître à l'écran, alors qu'on se trouve au milieu d'un pré.
- le **son OFF** : ... il émane d'une source invisible située dans un autre espace-temps que celui qui est représenté à l'écran = son hétéro ou extra-diégétique.
Exemple : toutes les musiques dont les interprètes n'appartiennent pas à l'histoire.

Un son HORS-CHAMP peut devenir IN et réciproquement, de même pour le son OFF.

Qu'en est-il pour le cinéma muet ?

On pourrait en débattre avec les élèves pour constater que cette notion peut paraître ambiguë.

En ce qui concerne le cinéma muet, à l'origine, lors de la diffusion en salle, musique et bruitages étaient toujours donnés en même temps que les images défilaient (peut-on réellement parler de son IN ?).

Pour les films diffusés actuellement, la musique (et les bruitages quand il y en a) font partie du son OFF.

3 - **L'enregistrement des sons** peut se faire :

- en **prise de son directe** au moment du tournage.
- en **postsynchronisation**, en studio, après le tournage.
- par le **mixage** des sons, en studio, combinant ou non les deux formules précédentes et réalisant, en outre, des combinaisons variables de sons et d'images :
 - *synchronisme* = son synchronisé avec l'image
 - *a-synchronisme* = non correspondance, totale ou partielle, entre sons et images.
 - *décalages et chevauchements* = retards ou anticipations des uns sur les autres...

Pour les films d'animation les trois éléments de la bande son sont entièrement postsynchronisés et/ou mixés.

4 - L'écriture et l'enregistrement des **dialogues** peuvent se concevoir :

- non écrits, improvisés ou semi-improvisés et enregistrés en direct.
- écrits, appris, enregistrés en direct.
- écrits et postsynchronisés.
- doublés.

Il n'existe évidemment pas de dialogue dans les films muets. On voit parfois apparaître quelques cartons pour les besoins de la compréhension lorsque l'image ne peut se suffire à elle-seule.

LE MONTAGE SON

Le montage son d'un film s'effectue à la table de montage. Le monteur dispose d'une bande image et d'une bande son. Toutes deux sont des bandes perforées de même format (35 mm par exemple), la bande lisse son ayant été repiquée sur une bande perforée. On fait le synchronisme grâce au clap, puis chaque fois que l'on avance de X perforations à l'image, on avance du même nombre de perforations au son.

Le montage vidéo se fait au pupitre de montage. On dispose généralement de deux pistes son, et on pourra donc faire des éléments de mixage. On peut monter le son cut avec l'image, ou monter juste l'image ou juste le son. On peut également réaliser très facilement des splits.



Exemple de son cut



Exemple de split

Le **split audio/vidéo** est une technique permettant de faire débiter le son d'un plan avant de voir l'image, et/ou de faire continuer le son après que le plan ait disparu. Cette technique correspond au passage d'un son in à un son hors champ.

Les Transitions sonores

Le son est fréquemment le moyen de lier deux plans entre eux. Le son déborde donc de la durée du plan (split).

Lorsque la rupture sonore et la rupture visuelle coïncident, la coupure du plan est fortement ressentie par le spectateur, c'est donc une manière d'insister (son cut).

Les effets sonores de la postproduction et le bruitage

Le traitement du son en postproduction est requis pour différentes raisons :

des effets sonores permettent de donner vie à des objets ou de dramatiser des situations.

Le **bruitage** a une triple fonction :

-reconstituer des bruits existants, mais choisis, sélectionnés, lorsque le son direct n'est pas utilisé : bruits des couverts et verres lors d'un repas.

-créer un élément de dramatisation : bruits de pas approchant.

-créer un univers sonore : sons de grincements, de chaînes et de bois dans une prison médiévale.

Le mixage

Le mixage consiste à combiner les différents éléments de la bande son. Il faudra lors de cette opération faire des choix de ce que l'on veut entendre ou simplement deviner.

Le mixage consiste aussi à harmoniser l'arrivée et le départ des sons en fonction de l'image, car le son n'est pas indépendant le plus souvent. C'est la gestion du profil en delta : croissance / climax / décroissance d'un son coïncidant avec la montée de l'intensité dramatique.

La musique

Qu'est-ce que la musique de film ?

La musique de film ne constitue pas un genre musical autonome. On utilise d'ailleurs au cinéma aussi bien des musiques préexistantes que des compositions spécialement créées.

On notera le cas de certaines musiques, particulièrement réussies, qui ont une existence autonome, indépendante du film qu'elles accompagnaient.

Les musiques de film utilisent des procédés déjà connus :

- le leitmotiv

- la variation

- le mickeymousing ou prescoring, qui consiste à ponctuer chaque action par des actions musicales synchrones, comme un "bruitage musical". Ce procédé est très souvent utilisé par les compositeurs pour dessins animés.

Le soutien émotionnel

La musique doit-elle s'effacer ou être autonome ?

La musique doit généralement être entendue et non écoutée, car c'est le propre de la musique de susciter indiciblement des impressions, des sensations.

Cependant, à tout moment la musique peut revenir en avant, se constituer comme autonome ; *c'est très rarement le cas pour les films muets.*

Toutefois la musique n'opère sur les sensations qu'en synergie avec l'image. La musique renforce les émotions qui se dégagent du récit, mais ne parvient pas dans un film, à elle seule, à soulever l'émotion. Elle ne fait que la soutenir.

Le point d'écoute

Cette question est le pendant du point de vue pour l'image.

Il existe un statut de la caméra en relation avec la vision qui détermine des focalisations (interne, externe et zéro).

Il existe de même un statut du micro en relation avec l'écoute.

La problématique est la suivante : qu'entend-on lorsque le personnage est loin, ou lorsqu'il est dans l'appartement vu depuis l'immeuble d'en face, ou lorsque sa voiture roule au loin ?

On opère souvent une dissociation du point de vue et du point d'écoute, appelée par Michel Chion décrochement spatial. Le point d'écoute dépend de l'identification que l'on veut obtenir avec le spectateur. Le problème est donc de choisir qui écoute.

Lors d'une conversation téléphonique dans laquelle on ne voit que l'un des interlocuteurs, le fait d'entendre ou non l'autre interlocuteur nous associe à la conversation ou nous donne un statut d'observateur (cette question est d'ailleurs essentiellement scénaristique).

Selon le statut choisi le spectateur va percevoir des sons de nature différente :

- sons précis** du témoin

- sons subjectivés**, avec plusieurs possibilités :

- *sons **atténués voire coupés** lorsque se dresse un obstacle (une porte qui se ferme par exemple et nous exclut du son).

- *sons **recouverts** par d'autres quand l'action se produit dans des lieux bruyants : conversation disparaissant dans le brouhaha de la foule.

- *sons déformés accompagnant des visions intérieures : ébriété, rêve, angoisse, voire absence de son en cas de surdité soudaine du protagoniste.

Le cadrage sonore

En théorie pour les sons in on peut distinguer des **valeurs de cadres sonores** : gros plans, plans rapprochés, plans d'ensemble.

Ces valeurs de cadres ne sont pas nécessairement corrélées aux valeurs du cadre image. Certes les gros plans visuels sont presque toujours sonores, mais des plans larges visuels peuvent être des plans rapprochés sonores. Le réalisateur peut donc introduire, par le son, un niveau de proximité avec l'action dont il nous distancie par l'image. Le spectateur se sent ainsi à distance (image), mais sa curiosité est satisfaite (son présent). Inversement, le spectateur peut être assez près, par l'image, mais se voir frustrer par le son, le dialogue étant couvert par des bruits d'ambiance (personnages en plan rapproché tenant une discussion à teneur inconnue dans un lieu bruyant).

Les ambiances sonores

Chaque gamme de fréquence peut être associée à un domaine sonore :

Aigus : brillance
Médiums : présence
Graves : proximité

Ainsi : pour éloigner un son on enlève des hauts médium (avec quelques aigus).
pour ajouter de la profondeur on augmente les graves.